

表格 2-5

111-2 健行科技大學"創新教學"課程學習成效評量 調查結果統計表

課程名稱	職業選手職涯規劃與經營
課號/班別	__ ET0487__ / <input checked="" type="checkbox"/> 甲 <input type="checkbox"/> 乙 <input type="checkbox"/> 丙 <input type="checkbox"/> 丁 <input type="checkbox"/> __
課程類別	<input checked="" type="checkbox"/> 教學創新課程 <input type="checkbox"/> 開放式線上課程 <input type="checkbox"/> 數位教材課程 <input type="checkbox"/> 業師協同教學課程
班級人數	(39) 人
實收份數	(30) 份
課程前、後測學習成效調查結果	
前、後測結果 <u>提升</u> 人數	(6) 人
前、後測結果 <u>持平</u> 人數	(24) 人
前、後測結果 <u>下降</u> 人數	(0) 人
合計	(30) 人
	(請確認 <u>調查結果總人數</u> 是否等於 <u>實收份數</u> ，謝謝您！)
其它補充	

表格 2-6

健行科技大學教學創新成果報告

教師基本資料			
單位	電子工程系	授課教師	蔡雅玲
分機	5308	E-mail	yalingtsai@uch.edu.tw
課程基本資料			
課程名稱	職業選手職涯規劃與經營	課號	ET0487
授課學期	1112	授課班級	甲
授課人數	39	必／選修	<input type="checkbox"/> 必修 <input checked="" type="checkbox"/> 選修
<p>1. 課程策略及特色</p> <p>A.將專業基礎結合學生發想點子，誘導學生興趣及提升開發電應周邊產業經營模式之實力。</p> <p>B.課程活潑刺激學生學習意願。</p> <p>C.藉由實際教學方式及現場實作，讓同學印象更深刻。</p>			
<p>2. 教學計畫</p> <p>A. 電競產業規模介紹及相關產業的行銷分析，讓學生了解產業鏈架構，逐步了解此產業的商機及未來所在。</p> <p>B. 針對電競職業選手及其職涯規劃及經營特性及開發重點進行剖析，融入學生的點子發想，讓學生參與發想甚至開發營運模式。</p> <p>C. 針對學生之作品進行討論及分析，進而檢討作品開發之可行性。</p>			
<p>3. 評量施實方法(學生學習成效說明)</p> <p>1. 透過分組討論,並進行情境模擬,讓學生了解產業運營時可能面臨到的問題及如何解決處理。</p> <p>2. 此次作業有收到 5 組同學情境模擬影片，同學從中了解整個電競產業的生態及運作。</p>			
<p>4. 具體成果</p> <p>學生親自參與了 5 支模擬情境影片的拍攝，可發現藉由觀念傳遞及相關訊息導入可提升學生對產業的了解。也藉機引發學生的興趣及團體溝通討論的能力。</p>			

5. 本教學創新課程之後續影響

藉由本課程的課程內容傳遞，讓學生對於電競產業有更深入的了解，而不單單認為電子競技產業只有職業選手這個職業；並且透過電競產業的分析介紹，可讓學生可針對自身的個性及條件，對於電競產業的職業類別有不同的規劃及參與。

活動照片



圖 1：產業分享



圖 2：分組討論



圖 3：影片腳本討論



圖 4：模擬情境溝通

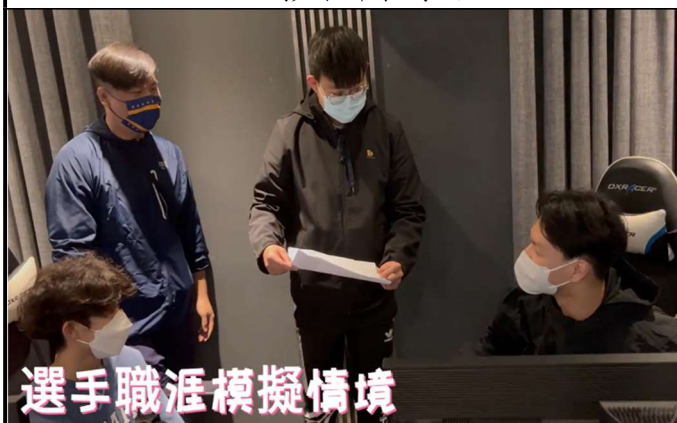


圖 5：短片情境拍攝-1



圖 6：短片情境拍攝-2

6. 附件檢核

申請表

成果報告(書面)

成果報告(影音)

課程教材：講義、投影片

課程回饋意見表

回饋意見分析

其他

課程回饋意見表

各位同學大家好：

為使學生得到最大效益的學習成果，老師們在本次課程融入最適切的教學創新策略。希望透過此問卷瞭解創新課程對您的實質協助，以及您對課程的看法，請各位協助填寫此份問卷。問卷分析結果僅作為教師分析教學成效及未來規劃課務改進依據，請您安心填寫，感謝您的參與！

1、基本資料

課程名稱：職業選手職涯規劃與經營

學 期： 1112

班 級： ET0487/甲

學生姓名： _____

授課教師： 蔡雅玲

性 別：男 女

2、教學創新課程回饋調查表

項 目	同意程度分為五個級距，以 5 分代表非常同意，1 分代表非常不同意。				
	5	4	3	2	1
這門課的上課方式有激發我很多想法	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
這門課提升我的學習興趣和動機	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
這門課對於我的學習有顯著幫助	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
這門課的教學內容有達到我的預期	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
認為創新教學比傳統式教學生動活潑	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
希望未來能有更多類似創新創意課程	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

3、其他意見：

優點 _____

缺點 _____

建議 _____

課程回饋意見調查結果統計表

課程名稱	職業選手職涯規劃與經營
學 期	1112
授課教師	蔡雅玲
應收份數	(39)份
實收份數	(18)份
有效份數	(18)份
回饋結果	
激發更多想法	4.833
提升學習興趣和動機	4.833
對於學習有顯著幫助	4.889
教學內容有達到預期	4.944
創新教學比傳統式教學生動活潑	4.944
希望能有更多類似創新創意課程	4.889
上述結果整體平均	4.8776
(5 級距，5 分為非常滿意，1 分為極不滿意)	
課程意見	
優 點	有趣,繼續保持現在的課程,老師認真,課程有趣,內容新穎
缺 點	優化同學,抒發情緒,
其他建議	宣傳多點,多開點,